

特許協力条約

PCT

特許性に関する国際予備報告（特許協力条約第二章）

(法第 12 条、法施行規則第 56 条)
〔PCT 36 条及び PCT 規則 70〕



| | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------|
| 出願人又は代理人 の書類記号 PCT-0144 | 今後の手続きについては、様式 PCT/IPEA/416 を参照すること。 | |
| 国際出願番号 PCT/JP2005/003561 | 国際出願日 (日.月.年) 24.02.2005 | 優先日 (日.月.年) 22.03.2004 |
| 国際特許分類 (IPC) Int.Cl. A63F13/00(2006.01) | | |
| 出願人（氏名又は名称） 任天堂株式会社 | | |

| |
|---|
| 1. この報告書は、PCT 35 条に基づきこの国際予備審査機関で作成された国際予備審査報告である。 法施行規則第 57 条 (PCT 36 条) の規定に従い送付する。 |
| 2. この国際予備審査報告は、この表紙を含めて全部で <u>3</u> ページからなる。 |
| 3. この報告には次の附属物件も添付されている。 a. <input checked="" type="checkbox"/> 附属書類は全部で <u>8</u> ページである。 <input checked="" type="checkbox"/> 指定されて、この報告の基礎とされた及び／又はこの国際予備審査機関が認めた訂正を含む明細書、請求の範囲及び／又は図面の用紙 (PCT 規則 70.16 及び実施細則第 607 号参照) <input type="checkbox"/> 第 I 欄 4. 及び補充欄に示したように、出願時における国際出願の開示の範囲を超えた補正を含むものとこの国際予備審査機関が認定した差替え用紙 |
| b. <input type="checkbox"/> 電子媒体は全部で _____ (電子媒体の種類、数を示す)。 配列表に関する補充欄に示すように、電子形式による配列表又は配列表に関連するテーブルを含む。 (実施細則第 802 号参照) |
| 4. この国際予備審査報告は、次の内容を含む。 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 第 I 欄 国際予備審査報告の基礎 <input type="checkbox"/> 第 II 欄 優先権 <input type="checkbox"/> 第 III 欄 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての国際予備審査報告の不作成 <input type="checkbox"/> 第 IV 欄 発明の単一性の欠如 <input checked="" type="checkbox"/> 第 V 欄 PCT 35 条(2)に規定する新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての見解、それを裏付けるための文献及び説明 <input type="checkbox"/> 第 VI 欄 ある種の引用文献 <input type="checkbox"/> 第 VII 欄 国際出願の不備 <input type="checkbox"/> 第 VIII 欄 国際出願に対する意見 |

| | |
|---|--|
| 国際予備審査の請求書を受理した日 11.10.2005 | 国際予備審査報告を作成した日 21.04.2006 |
| 名称及びあて先 日本国特許庁 (IPEA/JP) 郵便番号 100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目 4 番 3 号 | 特許庁審査官 (権限のある職員) 松川 直樹 電話番号 03-3581-1101 内線 3266 |
| | 2T 3315 |

第I欄 報告の基礎

1. 言語に関し、この予備審査報告は以下のものを基礎とした。

- 出願時の言語による国際出願
- 出願時の言語から次の目的のための言語である _____ 語に翻訳された、この国際出願の翻訳文
- 國際調査 (PCT規則12.3(a)及び23.1(b))
 - 国際公開 (PCT規則12.4(a))
 - 国際予備審査 (PCT規則55.2(a)又は55.3(a))

2. この報告は下記の出願書類を基礎とした。(法第6条 (PCT第14条) の規定に基づく命令に応答するために提出された差替え用紙は、この報告において「出願時」とし、この報告に添付していない。)

- 出願時の国際出願書類

- 明細書

第 1 - 4 7 ページ、出願時に提出されたもの
 第 _____ ページ*、_____ 付けで国際予備審査機関が受理したもの
 第 _____ ページ*、_____ 付けで国際予備審査機関が受理したもの

- 請求の範囲

第 9 - 1 0 , 1 2 - 1 8 項、出願時に提出されたもの
 第 7 項*、PCT第19条の規定に基づき補正されたもの
 第 1, 3, 5 - 6, 8, 1 1, 1 9 - 2 4 項*、05.04.2006 付けで国際予備審査機関が受理したもの
 第 _____ 項*、_____ 付けで国際予備審査機関が受理したもの

- 図面

第 1 - 3 6 ページ/図、出願時に提出されたもの
 第 _____ ページ/図*、_____ 付けで国際予備審査機関が受理したもの
 第 _____ ページ/図*、_____ 付けで国際予備審査機関が受理したもの

- 配列表又は関連するテーブル

配列表に関する補充欄を参照すること。

3. 補正により、下記の書類が削除された。

| | | |
|--|---------|-------|
| <input type="checkbox"/> 明細書 | 第 _____ | ページ |
| <input checked="" type="checkbox"/> 請求の範囲 | 第 2, 4 | 項 |
| <input type="checkbox"/> 図面 | 第 _____ | ページ/図 |
| <input type="checkbox"/> 配列表 (具体的に記載すること) | _____ | |
| <input type="checkbox"/> 配列表に関連するテーブル (具体的に記載すること) | _____ | |

4. この報告は、補充欄に示したように、この報告に添付されかつ以下に示した補正が出願時における開示の範囲を超えてされたものと認められるので、その補正がされなかったものとして作成した。(PCT規則70.2(c))

| | | |
|--|---------|-------|
| <input type="checkbox"/> 明細書 | 第 _____ | ページ |
| <input type="checkbox"/> 請求の範囲 | 第 _____ | 項 |
| <input type="checkbox"/> 図面 | 第 _____ | ページ/図 |
| <input type="checkbox"/> 配列表 (具体的に記載すること) | _____ | |
| <input type="checkbox"/> 配列表に関連するテーブル (具体的に記載すること) | _____ | |

* 4. に該当する場合、その用紙に "superseded" と記入されることがある。

第V欄 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての法第12条（PCT35条(2)）に定める見解、
それを裏付ける文献及び説明

1. 見解

| | | | |
|-----------------|-------|------------|---|
| 新規性 (N) | 請求の範囲 | 1, 3, 5-24 | 有 |
| | 請求の範囲 | | 無 |
| 進歩性 (I S) | 請求の範囲 | 1, 3, 5-24 | 有 |
| | 請求の範囲 | | 無 |
| 産業上の利用可能性 (I A) | 請求の範囲 | 1, 3, 5-24 | 有 |
| | 請求の範囲 | | 無 |

2. 文献及び説明 (PCT規則70.7)

文献1 : JP 7-51467 A (株式会社イー・シー・エス)

1995. 02. 28, 全文, 第1-25図

文献2 : JP 6-285259 A (株式会社セガ・エンタープライゼス)

1994. 10. 11, 全文, 第1-11図

文献3 : JP 2003-47774 A (任天堂株式会社)

2003. 02. 18, 全文, 第1-18図

文献4 : JP 2003-208263 A (株式会社セガ)

2003. 07. 25, 全文, 第1-13図

文献5 : JP 2002-191861 A

(株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪)

2002. 07. 10, 段落【0039】，第14図

文献6 : JP 2004-73682 A (株式会社ナムコ)

2004. 03. 11, 全文, 第1-14図

請求の範囲1, 3, 5-24に係る発明は、国際調査報告で引用された文献1-3、
及び、国際予備審査機関の見解書で新たに引用された文献4-6のうち、いずれの文
献にも開示されておらず、また、当業者にとって自明なものでもない。

請求の範囲

1. (補正後) 第1表示部、
第2表示部、
ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、
前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段、
前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出手段、
前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断手段、
前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御手段、および
前記第2表示部に表示された前記ゲーム画像に対するゲーム処理を前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて実行するゲーム処理手段を備え、
前記ゲーム処理手段は、前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御手段によって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲーム装置。
2. (削除)
3. (補正後) 第1表示部、
第2表示部、
ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、
前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段、
前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出手段、
前記ゲーム画像の前記第1表示部および前記第2表示部間の移動を指示するための移動指示手段、
前記移動指示手段からの移動指示データを検出する移動指示検出手段、
前記移動指示検出手段によって検出された移動指示データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断手段、
前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御手段、および

表示部にそれぞれ表示する画像表示制御手段、および

前記第2表示部に表示されている前記ゲーム画像に対するゲーム処理を、前記座標検出手段によって検出された前記座標データに基づいて実行するゲーム処理手段を備え、

5 前記ゲーム処理手段は、前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御手段によって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲーム装置。

4.

5. (補正後) 前記操作対象判断手段は、前記画像表示制御手段によって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったか否かをさらに判断し、

前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったと判断されたとき、前記第1のゲーム画像を前記第1表示部に表示する、請求項1または3記載のゲーム装置。

15 6. (補正後) 前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったと判断されたとき、前記ゲーム処理手段によって変化された前記第1のゲーム画像を前記第1表示部に表示する、請求項5記載のゲーム装置。

7. 前記操作対象判断手段は、前記第2表示部に前記第1のゲーム画像が表示されている状態において、所定の条件が満たされたか否かを判別する条件判別手段を含み、当該条件判別手段によって所定の条件が満たされたと判別されたことによって、前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったことを判断し、

前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったと判断されたとき、前記第2表示部に表示されている前記第1のゲーム画像を前記第1表示部に表示するとともに、前記第1表示部に表示されている前記第2のゲーム画像を前記第2表示部に表示する、請求項5または6記載のゲーム装置。

8. (補正後) 前記記憶手段は、複数の図柄を含むゲーム画像を表示するためのデータを記憶し、

30 前記操作対象判断手段は、前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて、前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像の前記複数の図柄のうちいずれか1つの図柄が選択されたかどうかを判別する選択図柄判別手段を含み、当該選択図柄判別手段によって前記図柄が選択されたと判別されたことによって、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像が操作対象になったことを判断し、

前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像を前記第2表示部に表示するとともに、前記第2表示部に表示されている前記第2のゲーム画像を前記第1表示部に表示する、請求項1、3、5ないし
5 7のいずれかに記載のゲーム装置。

9. 前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第2表示部に表示されている前記第2のゲーム画像から選択された図柄を除くように変化させた第3のゲーム画像を前記第1表示部に表示するとともに、前記第1表示部に表示されていた前記第1のゲーム画像および前記選択された図柄を前記第2表示部に表示する、請求項8記載のゲーム装置。

10. 前記操作対象判断手段は、前記画像表示制御手段によって前記第1のゲーム画像が前記第2表示部に表示された後、前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて、前記選択された図柄が前記第1のゲーム画像における所定の位置に配置されたか否かを判別する図柄配置位置判別手段を含み、当該図柄配置位置判別手段によって前記選択された図柄が所定の位置に配置されたと判別されたことによって、前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったことを判断し、

前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったと判断されたとき、前記第1のゲーム画像の所定の位置に前記選択された図柄を配置するように変化させた第4のゲーム画像を前記第1表示部に表示するとともに、前記第1表示部に表示されていた前記第3のゲーム画像を前記第2表示部に表示する、請求項9記載のゲーム装置。

11. (補正後) 前記記憶手段は、複数のゲームキャラクタを含む第1のゲーム画像を表示するためのデータおよび前記複数のゲームキャラクタのそれぞれを選択するための複数の選択図柄を含む第2のゲーム画像を表示するためのデータを記憶し、

前記操作対象判断手段は、前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて、前記第2表示部に表示されている前記複数の選択図柄のうちのいずれかが選択されたか否かを判別する選択図柄判別手段を含み、前記選択図柄判別手段によって前記複数の選択図柄のうちのいずれかが選択されたと判別されたことによって、
30 前記第1表示部に表示されている前記複数のゲームキャラクタのうち当該選択図柄に対応する前記ゲームキャラクタが操作対象になったことを判断し、

前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって操作対象になったと判断された前記ゲームキャラクタを前記第2表示部に移動するように表示する、請求項1、3、5または6のいずれかに記載のゲーム装置。

35 12. 前記操作対象判断手段は、前記画像表示制御手段によって前記第2表示部

に前記ゲームキャラクタが表示されている状態において、所定の条件が満たされたか否かを判別する条件判別手段を含み、当該条件判別手段によって前記所定の条件が満たされたと判別されたことによって、前記第2表示部に表示されている前記ゲームキャラクタが操作対象でなくなったことを判断し、

5 前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第2表示部に表示されている前記ゲームキャラクタが操作対象でなくなったと判断されたとき、当該ゲームキャラクタを前記第1表示部に移動するように表示する、請求項11記載のゲーム装置。

13. 前記複数のゲームキャラクタのそれぞれのパラメータを表すためのパラメータデータを記憶するパラメータ記憶手段、
10

前記パラメータ記憶手段に記憶されているパラメータデータに基づいて、前記第1表示部および前記第2表示部の少なくとも何れか一方に前記パラメータを表示するパラメータ表示手段、および

15 前記パラメータ表示手段によって表示されるパラメータを前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて変化させるパラメータ変化手段をさらに備え、

前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第2表示部に表示された前記ゲームキャラクタが操作対象でなくなったことが判断されたとき、前記座標検出手段によって検出された座標データに基づいて変化させた前記ゲームキャラクタを、前記第1表示部に移動するように表示する、請求項12記載のゲーム装置。
20

14. 前記所定の条件は、前記座標データが一定時間検出されないことを含む、
請求項7、12または13のいずれかに記載のゲーム装置。

15. 前記第2表示部に表示される前記第1のゲーム画像を前記第1表示部に戻すことを指示するための選択領域を表示するためのデータを記憶する選択領域記憶
25 手段をさらに備え、

前記画像表示制御手段は、前記第2表示部に前記第1のゲーム画像を表示するとき、前記選択領域を前記第2表示部に表示し、

前記所定の条件は、前記座標検出手段によって検出された座標データが前記選択領域の表示位置を示すことを含む、請求項7、12または13のいずれかに記載の
30 ゲーム装置。

16. 前記画像表示制御手段は、前記操作対象判断手段によって前記第1のゲーム画像が操作対象でなくなったと判断されたとき、前記第2表示部に表示された前記選択領域を消去する、請求項15記載のゲーム装置。

17. 前記図柄はゲームキャラクタまたはアイコンを含む、請求項8記載のゲーム装置。
35

18. 前記入力手段は前記第2表示部上に装着されたタッチパネルである、請求項1ないし17のいずれかに記載のゲーム装置。

19. (補正後) 第1表示部、第2表示部、ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、および前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段を備えるゲーム装置のゲームプログラムであって、
5 前記ゲーム装置のプロセサに、

前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出ステップ、

10 前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断ステップ、

15 前記操作対象判断ステップによって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御ステップ、および

前記第2表示部に表示された前記ゲーム画像に対するゲーム処理を前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて実行するゲーム処理ステップを実行させ、

20 前記ゲーム処理ステップは、前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御ステップによって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲームプログラム。

20. (補正後) 第1表示部、第2表示部、ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、および前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段を備えるゲーム装置のゲームプログラムを記憶した記憶媒体であって、

25 前記ゲームプログラムは前記ゲーム装置のプロセサに、

前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出ステップ、

30 前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断ステップ、

前記操作対象判断ステップによって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御ステップ、および

35 前記第2表示部に表示された前記ゲーム画像に対するゲーム処理を前記座標検

出ステップによって検出された座標データに基づいて実行するゲーム処理ステップを実行させ、

前記ゲーム処理ステップは、前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御ステップによって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲームプログラムを記憶した記憶媒体。

21. (補正後) 第1表示部、第2表示部、ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、および前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段を備えるゲーム装置におけるゲーム制御方法であって、

前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出ステップ、

前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断ステップ、

前記操作対象判断ステップによって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御ステップ、および

前記第2表示部に表示された前記ゲーム画像に対するゲーム処理を前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて実行するゲーム処理ステップを含み、

前記ゲーム処理ステップは、前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御ステップによって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲーム制御方法。

22. (補正後) 第1表示部、第2表示部、ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段、および前記ゲーム画像の前記第1表示部および前記第2表示部間の移動を指示するための移動指示手段を備えるゲーム装置のゲームプログラムであって、

前記ゲーム装置のプロセサに、

前記移動指示手段からの移動指示データを検出する移動指示検出ステップ、

前記移動指示検出ステップによって検出された移動指示データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断ステップ、

前記操作対象判断ステップによって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前

記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御ステップ、

前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出ステップ、および

5 前記第2表示部に表示されている前記ゲーム画像に対するゲーム処理を、前記座標検出ステップによって検出された前記座標データに基づいて実行するゲーム処理ステップを実行させ、

前記ゲーム処理ステップは、前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御ステップによって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲームプログラム。

10 23. (補正後) 第1表示部、第2表示部、ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段、および前記ゲーム画像の前記第1表示部および前記第2表示部間の移動を指示するための移動指示手段を備えるゲーム装置のゲームプログラムを記憶した記憶媒体であって、

15 前記ゲームプログラムは前記ゲーム装置のプロセサに、

前記移動指示手段からの移動指示データを検出する移動指示検出ステップ、

前記移動指示検出ステップによって検出された移動指示データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断ステップ、

20 前記操作対象判断ステップによって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御ステップ、

前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出ステップ、および

前記第2表示部に表示されている前記ゲーム画像に対するゲーム処理を、前記座標検出ステップによって検出された前記座標データに基づいて実行するゲーム処理ステップを実行させ、

30 前記ゲーム処理ステップは、前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御ステップによって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲームプログラムを記憶した記憶媒体。

24. (補正後) 第1表示部、第2表示部、ゲーム画像を表示するためのデータを記憶する記憶手段、前記第2表示部内の任意の位置を指示するための入力手段、および前記ゲーム画像の前記第1表示部および前記第2表示部間の移動を指示するための移動指示手段を備えるゲーム装置のゲーム制御方法であって、

- 前記移動指示手段からの移動指示データを検出する移動指示検出ステップ、
前記移動指示検出ステップによって検出された移動指示データに基づいて、前記第1表示部に表示されている第1のゲーム画像が操作対象になったか否かを判断する操作対象判断ステップ、
- 5 前記操作対象判断ステップによって前記第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたとき、前記第1表示部に表示されている前記第1のゲーム画像と前記第2表示部に表示されている第2のゲーム画像とを入れ替えて前記第2表示部と前記第1表示部にそれぞれ表示する画像表示制御ステップ、
前記入力手段によって指示された位置に対応する座標データを検出する座標検出ステップ、および
10 前記第2表示部に表示されている前記ゲーム画像に対するゲーム処理を、前記座標検出ステップによって検出された前記座標データに基づいて実行するゲーム処理ステップを含み、
前記ゲーム処理ステップは、前記座標検出ステップによって検出された座標データに基づいて前記画像表示制御ステップによって前記第2表示部に表示された前記第1のゲーム画像を変化させる、ゲーム制御方法。